

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF RUMAH ADAT NUSANTARA (RAN) MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV B SD TELKOM MAKASSAR

Nur Fadillah Mahmud

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
nurfadillahmahmud888@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian jenis pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana menghasilkan produk yang layak untuk diterapkan pada pembelajaran di SD, khususnya di kelas IV SD Telkom Makassar. Penelitian ini mengembangkan produk multimedia interaktif yaitu aplikasi RAN (Rumah Adat Nusantara) berdasarkan tingkat kebutuhan dan perkembangan zaman sekarang ini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D) dan pendekatan kualitatif, sedangkan dalam proses pembuatan produknya model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Model Allesli dan Trollip (2001), yang dimana terdiri dari tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap desain dan tahap pengembangan. Penelitian ini melibatkan dua validator, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Selain itu juga melibatkan siswa kelas IV B SD Telkom Makassar sebagai responden. Berdasarkan hasil uji kevalidan yang ditinjau dari penilaian ahli materi yaitu sangat valid, dan penilaian ahli media yaitu sangat valid. Sedangkan untuk pengujian produk yang dilakukan oleh responden yaitu siswa kelas IV B berada pada kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil yang didapatkan setelah melakukan validasi dan uji produk oleh siswa didapatkan bahwa produk layak untuk digunakan.

Kata Kunci: *Multimedia Interaktif, Aplikasi RAN*

PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia mengenai Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan di sekolah dasar menjadi tempat anak dalam pengenalan berbagai pengetahuan. Salah satu pengenalan pengetahuan yang wajib pada jenjang sekolah dasar yaitu pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS merupakan perpaduan berbagai konsep ilmu sosial. Susanto (2016) menyebutkan IPS merupakan “perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang di dalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi,

sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama, dan psikologi” (h. 139). Pembelajaran IPS berperan dalam membentuk siswa menjadi manusia yang lebih kreatif lagi. Selain itu pembelajaran IPS juga mengenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan dan lingkungannya. Terutamanya dalam pengenalan budaya Indonesia. Di sekolah dasar, pembelajaran IPS terdapat materi pengenalan kebudayaan di Indonesia. Hal ini dapat dilihat pada materi pembelajaran di sekolah dasar, pada K-13 sendiri di kelas 4 terdapat materi mengenai keragaman budaya Indonesia. Dimana salah satu materinya mengenai rumah adat di nusantara.

Mengenal rumah adat sangatlah penting bagi masyarakat terutamanya pada jenjang sekolah dasar. Rumah adat merupakan warisan budaya bangsa Indonesia yang harus dilestarikan dari generasi ke generasi. Namun, kenyataan sekarang ini siswa kurang memahami mengenai rumah

adat, yang merupakan warisan budaya negeri. Masih ada siswa yang tidak mengetahui rumah adat yang ada di Indonesia. Padahal rumah adat harus diketahui oleh siswa sebagai pion bangsa untuk di masa yang akan datang. Apabila hal ini berlanjut kedepannya maka rumah adat nusantara akan semakin terkikis dan menjadi punah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Telkom Makassar, didapatkan siswa masih kurang memahami materi rumah adat. Hanya beberapa rumah adat yang siswa ketahui, dan siswa kurang memahami keunikan dari rumah adat tersebut. Selain itu, guru mengungkapkan bahwa adanya keterbatasan waktu, sehingga media yang digunakan hanya berupa video untuk menampilkan rumah adat. Namun tidak semua rumah adat dapat disampaikan kepada siswa. SD Telkom Makassar merupakan salah satu sekolah swasta yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Siswa menggunakan *tablet* dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yaitu multimedia. Multimedia sendiri merupakan media pembelajaran yang menggabungkan teks, audio, grafis, animasi dan suara. Multimedia interaktif merupakan jenis multimedia yang sering dikembangkan sekarang ini. Dimana menurut Sanjaya (2012) “Multimedia interaktif adalah adanya semacam pengontrol yang biasa disebut dengan *graphical use interface* (GUI), yang biasa berupa *icon*, *button*, *scroll* atau yang lainnya” (h. 226). Pemanfaatan multimedia interaktif yang menggunakan teknologi yang ada akan membantu mengenalkan materi rumah adat kepada siswa dengan baik.

Membuat multimedia interaktif yang baik salah satu *software* yang dapat digunakan yaitu *articulate story*. Pratama (2018) mengungkapkan *articulate storyline* adalah “perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau persentasi” (h. 22). *Software* ini sendiri berfungsi dalam membuat multimedia interaktif yang dimana dapat dikresikan sendiri oleh pembuatnya.

Dimana publikasiannya dapat berupa web dan html5, yang nantinya dapat diubah kedalam aplikasi berbasis android.

Penelitian menggunakan *software articulate storyline* pernah dilakukan oleh Sitti Yumini dan Lusia Rakhmatika (2015) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif menggunakan *articulate storyline* layak untuk digunakan dalam menunjang kegiatan proses pembelajaran di kelas dan belajar secara mandiri. Hal ini dilihat dari hasil penelitian angket respon siswa memperoleh hasil rating 83, 94% yang dalam kategori sangat baik.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Saputra Indra Purnama dan I Gusti Puru Asto B. (2014) dimana hasil dari uji validasi ahli sebesar 87% yang berada dalam kategori layak. Sedangkan untuk hasil angket respon siswa memperoleh hasil 88% yang berada dalam kategori sangat baik.

Berangkat dari permasalahan dan didasari beberapa penelitian sebelumnya tersebut maka calon peneliti mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam penggunaannya yaitu mengembangkan multimedia interaktif RAN menggunakan *articulate storyline* sebagai media yang berfungsi mengenalkan rumah adat yang ada di Indonesia. RAN merupakan singkatan dari Rumah Adat Nusantara. Media ini merupakan aplikasi berbasis android yang dapat diakses siswa melalui *handphone* atau *tablet*-nya. Hal ini dilakukan mengingat pada era sekarang anak-anak sudah bergantung pada teknologi terutamanya sering menggunakan *handphone*. Selain itu siswa mampu belajar mandiri di rumah menggunakan aplikasi ini sehingga dapat mengifisienkan waktu. Adapun *software* yang akan digunakan yaitu *articulate storyline* dalam pembuatannya.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu media perantara untuk menyampaikan materi yang ingin diajarkan. Menurut Wati (2016) media merupakan “alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran” (h. 2-3). Miarso (Sumiharsono dan Hasanah, 2018)

menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk belajar. Sejalan dengan dua pendapat tersebut Gagne (Wibawanto, 2017) “media adalah beerbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar” (h. 5). Berdasarkan 3 pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat atau segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan sehingga mampu merangsang pikiran, perasan, dan perhatian, sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan , keterampilan dan sikap.

Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan penggabungan dari berbagai media, dimana mengkombinasikan berbagai aspek, diantaranya teks, grafik, animasi, video, dan suara. Surjono (2017) multimedia interaktif adalah “suatu program pembelajaran yang berbasis kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulsi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat computer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program” (h. 41). Sedangkan menurut Vaughan (Yogiyatno dan Sofyan, 2013) multimedia interaktif merupakan “multimedia di mana pengguna mampu mengendalikan secara aktif elemen mana yang tampil serta kapan tampilnya elemen tersebut”. Sanjaya (2012) mengungkapkan “multimedia interaktif adalah adanya semacam pengontrol yang biasa disebut dengan *graphical use interface* (GUI), yang biasa berupa *icon*, *button*, *scroll* atau yang lainnya” (h. 226).

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi dengan pengotrol yaitu berupa *icon*, *icon*, *button*, *scroll* atau yang lainnya yang dimana digunakan oleh pengguna sesuai dengan kehendaknya

Multimedia Interaktif RAN

Multimedia Interaktif RAN adalah multimedia interaktif yang akan dikembangkan yang dimana materinya berisi mengenai pembelajaran IPS di Sekolah dasar. Materi dalam multimedia ini tentang pengenalan rumah adat Indonesia, yang merupakan kebudayaan asli negara Indonesia. Materi ini diangkat dari materi di kelas IV sekolah dasar.

Evaluasi Multimedia Interaktif

Evaluasi multimedia sendiri terbagi menjadi dua yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumati.

1. Evaluasi formatif

Evaluasi formati merupakan evaluasi yang dilakukan ketika proses pengembangan produk berlangsung. Surjono (2017) menyebutkan ada 3 tahap dalam evaluasi formatif yaitu *ongoing evaluation*, *alfa testing*, dan *beta testing*.

2. Evaluasi

Evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan ketika produk telah siap digunakan. Hal ini dengan tujuan mengetahui efektifitas produk yang dikembangkan. “Evaluasi model Kirkpatrick (2006) ini terdiri atas empat level yaitu: level pertama *reactions*, level kedua *learning*, level ketiga *behavior*, dan level keempat *results*” (Surjono, 2017, h. 87).

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

IPS sendiri singkatan dari Ilmu Pembelajaran Sosial. Susanto (2016) IPS merupakan “perpaduan atara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang di dalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hokum, filsafat, ilmu polotik, sosiologi, agama, dan psikologi” (h. 139). Sedangkan menurut Gunawan (Rahayu, 2019) pembelajara IPS merupakan “konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didaktis-pedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan siswa” (h. 24). Berdasarkan pendapat yang ada di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS merupakan konsep dari berbagai ilmu social

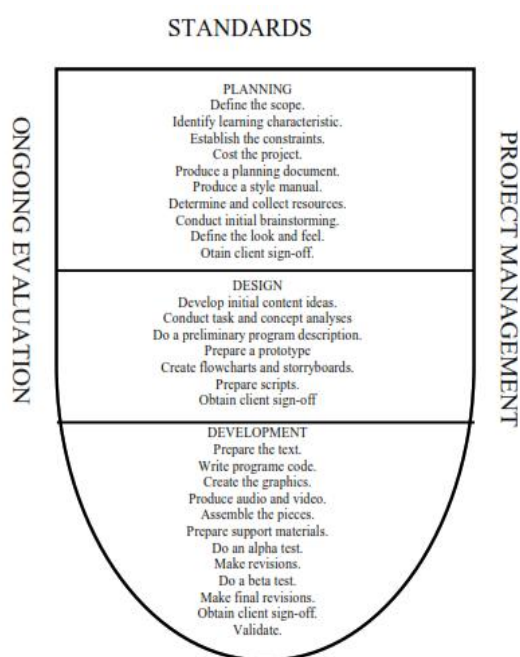
dan kehidupan manusia yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Articulate Storyline

Articulate storyline merupakan *software* yang mudah dipelajari bagi para pemula. *Articulate storyline* memiliki fitur yang hampir sama dengan Ms Power point. Pratama (2018) *articulate storyline* adalah “perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau persentasi” (h. 22). Rafmana, dkk (2018, h. 53-54) mengungkapkan hal yang sama mengenai *articulate storyline*. Pendapat lain juga diungkapkan oleh Amiroh (2017) bahwa *articulate storyline* sendiri adalah merupakan salah satu *multimedia authoring tools* yaitu sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif dimana mencakup konten gabungan dari teks, grafik, gambar, animasi, suara, dan video.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *software articulate storyline* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif, dimana mencakup teks, grafik, gambar, animasi, suara, dan video, yang dimana dapat dibuat sendiri dan disesuaikan dengan selera.

Model Alessi dan Trollip (2001)



Gambar1 The Model of Developing Interactive Instructional Multimedia
 Sumber: Allesi & Trollip, 2001, p. 410)

1. Planning(Perencanaan)

Perencanaan merupakan tahap awal dalam pengembangan produk berdasarkan model Allesi & Trollip (2001). Dimana tahap perencanaan menurut Allesi & Trollip (2001), terdiri dari 10 langkah yaitu menentukan ruang lingkup, mengidentifikasi karakteristik pelajar, menetapkan kendala, membebani proyek, membuat dokumen perencanaan, membuat manual gaya, menentukan dan mengumpulkan sumber daya, melakukan brainstorming awal, menentukan tampilan dan nuansa, dan mendapatkan sign-off klien.

2. Design (Desain)

Desain merupakan tahap kedua, yang merupakan tahap bagaimana nantinya produk yang akan dikembangkan nantinya. Bagaimana tahapan pengembangan produk nantinya. Dimana tahap perencanaan menurut Allesi & Trollip (2001), terdiri dari 7 langkah yaitu mengembangkan cita-cita konten awal, melakukan analisis tugas dan konsep, melakukan deskripsi program awal, menyiapkan prototipe, membuat diagram alur dan storyboard, menyiapkan skrip, dan mendapatkan sign-off klien.

3. Development (Pengembangan)

Tahap perencanaan menurut Allesi & Trollip (2001), terdiri dari 9 langkah yaitu menghasilkan audio dan video, mengumpulkan potongan-potongan, menyiapkan bahan-bahan pendukung, melakukan uji alfa, membuat revisi, melakukan uji beta, membuat revisi akhir, mendapatkan sign-off klien, dan memvalidasi program

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dignakan yaitu *Research and Development (R&D)*, dengan pendekatan kualitatif dan model penelitian yaitu modl Alessi & Trollip (2001). Subjek penelitian yang digunakan yaitu siswa kelas

IV B SD Telkom Makassar, sebanyak 27 siswa.

Tahap-tahap pengembangan sesuai dengan model yang digunakan yaitu model Alessi & Trollip (2001) yang dimana menurut Hotima dan Muhtadi (2017) mengungkapkan Langkah-langkah pengembangan Alessi & Trollip (2001) terdiri dari 3 tahapan yaitu perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Adapun tahap-tahap pengembangan yang disusun yaitu:

1. Perencanaan

Tahap perencanaan, yang pertama dilakukan menentukan ruang lingkup kajian, kemudian mengidentifikasi bagaimana karakteristik siswa, yaitu warna-warna yang dominan disukai oleh siswa. Setelah itu membuat dokumen perencanaan mengenai produk yang akan dikembangkan nantinya. Bila semua telah selesai terakhir mengumpulkan bahan & sumber yang berkaitan dengan materi dalam produk yang akan dikembangkan.

2. Desain

Tahap desain, yang dilakukan yaitu melakukan deskripsi bagaimana program awal nantinya. Kemudian dilakukan selanjutnya yaitu pembuatan *flowchart* dan *storyboards*. *Flowchart* digunakan sebagai navigasi dalam pembuatan multimedia interaktif dan *storyboard* ini merupakan suatu penggambaran visual awal dari multimedia interaktif yang dikembangkan. Dimana gambarannya ini berupa tampilan tombol, teks, dan grafis.

3. Pengembangan

Tahap pengembangan, yang dilakukan yaitu menyiapkan materi. Kemudian membuat grafis yang akan dimasukkan ke dalam *software articulate storyline* untuk membuat produk lebih menarik. Lalu membuat audio dan video. Selanjutnya membuat aplikasi menggunakan *software articulate storyline*. Setelah produk jadi, kemudian melakukan uji alfa dan uji beta serta

revisi untuk memastikan kelayakan pada produk yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu angket dan dokumentasi. Dimana angket yang digunakan ada 3 yaitu angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, dan angket untuk responden. Angket ini bertujuan untuk pengambilan data dari ahli dan responden, sehingga mampu mengetahui bagaimana kelayakan dari produk yang dikembangkan. Teknik pengumpulan ini telah dilakukan pada saat uji ahli media dan uji responden. Sedangkan untuk dokumentasi sebagai penunjang dalam penelitian, yaitu angket validasi materi, angket validasi ahli, angket respon siswa, dan foto-foto.

Data yang diperoleh kemudian akan dianalisis dengan dengan teknik analisis analisis deskriptif dan analisis data secara statistic inferensial. Dimana secara deskriptif mendeskripsikan hasil pengembangan aplikasi dari data statistic inferensial yaitu respon validator, hasil uji *alfa* oleh ahli, dan uji *beta* oleh responden (siswa). Dalam instrumen penilaian kelayakan media, menggunakan 4 skala berdasarkan skala likert, dimana menurut sukardi (ulyawati, 2019), skala 4 yaitu sangat baik/sangat setuju, skala 3 yaitu baik/setuju, skala 2 yaitu kurang baik/kurang setuju, dan skala 1 yaitu tidak baik/tidak setuju. Sedangkan untuk mengetahui kevalidan penilaian menggunakan analisis data kevalidan aplikasi RAN untuk ahli dan analisis penilaian responden untuk responden, adapun tabelnya di bawah ini:

Tabel 1 Kriteria Pengkategorian Validasi Instrument

Nilai	Interpretasi
76%-100%	Sangat Valid
51%-75%	Valid
26%-50%	Kurang valid
0%-25%	Tidak valid

Sumber: Sugiyono (Ulyawati 2019)

Tabel 2 Kriteria Pengkategorian Penilaian Responden

Nilai	Kategori
76%-100%	Sangat Praktis

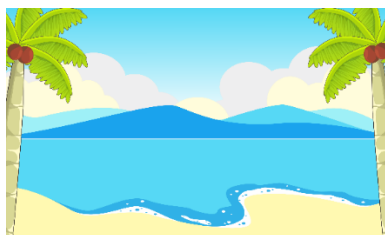
51%-75%	Praktis
26%-50%	Kurang Praktis
0%-25%	Tidak Praktis

Sumber: Arikunto (Ulyawati, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan Alessi & Trollip (2001). Dimana produk yang dihasilkan yaitu multimedia interaktif rumah adat nusantara atau RAN, yang keluarannya berupa aplikasi *offline* berbasis android.

Tahap awal yaitu perencanaan yang dimana penentuan ruang lingkup materi berupa identifikasi KI dan KD, setelah itu pengidentifikasian karakteristik siswa, membuat dokumen perencanaan, dan terakhir pengumpulan bahan dan sumber materi, yaitu buku atlas Indonesia dan artikel online. Selanjutnya pada tahap ke-dua yaitu tahap desain yaitu pendeskripsian awal program, membuat *flowchart* yang dimana berisi halaman pembuka, halaman utama, KI/KD, profil pengembang, info, belajar yuk, bermain yuk, menonton yuk, dan keluar. Kemudian membuat *storyboard* sebagai visualisasi multimedia yang dikembangkan. Tahap terakhir yaitu tahap pengembangan, dimana menyiapkan materi dalam bentuk dokumen sehingga lebih padat dan jelas, membuat grafis menggunakan corel draw X7. Dimana pembuatan grafis berupa *background* untuk tampilan multimedia, icon judul, tombol pada aplikasi, tampilan materi, tampilan petunjuk evaluasi dan evaluasi, peta, profil, KI/KD, dan info. Adapun visualisasinya dibawah ini:



Gambar 2 Desain *Background* Aplikasi

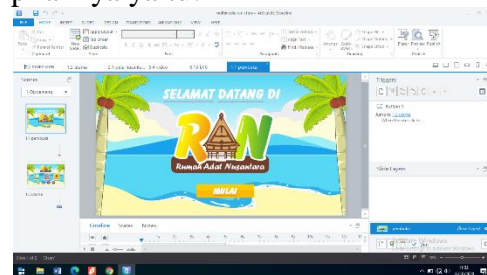


Gambar 3 Desain tombol



Gambar 4 Desain judul aplikasi

Selanjutnya pembuatan audio dengan menggabungkan 2 lagu daerah menggunakan *adobe audition*, dan pembuatan video menggunakan *ms. power point* dan *adobe premier*. Kemudian melakukan pembuatan produk dengan *articulate storyline*, yaitu penggabungan beberapa desain yang telah dibuat mengikuti *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat. Adapun beberapa tampilannya yaitu:



Gambar 5 Tampilan Halaman Awal Aplikasi



Gambar 6 Tampilan Halaman Utama



Gambar 7 Tampilan Halaman Belajar Yuk

Selanjutnya melakukan uji alpha oleh ahli media dan ahli materi, melakukan revisi awal produk, yaitu perbaikan produk berdasarkan saran dari ahli, kemudian melakukan uji beta oleh responden dan revisi akhir produk berdasarkan saran oleh responden.

Hasil yang telah didapatkan setelah melakukan uji alpha dan uji beta yaitu, pada uji alpha oleh ahli materi sebesar 89,70% yang berada pada kategori sangat valid dan saran perbaikan memperbaiki kesalahan kepenulisan. Untuk hasil dari ahli media didapatkan hasil sebesar 88,63% dimana berada pada kategori sangat valid, sedangkan saran perbaikan yang diberikan yaitu perbaikan pada beberapa tombol yang kesalahan fungsi, yaitu tombol salah satu materi pada peta, tombol info dan fungsi *exit*. Kemudian untuk hasil yang didapatkan pada uji beta oleh responden sebesar 78,27% yang dimana berada pada kategori sangat praktis, sedangkan berdasarkan data diketahui bahwa yang kurang dari multimedia yaitu tombol yang memerlukan waktu yang lama. Berdasarkan dari data tersebut didapatkan bahwa produk layak untuk digunakan. Namun terdapat beberapa keterbatasan yaitu tidak dapat diinstal pada pengguna iPhone. Hal ini diketahui ketika melakukan penginstalan pada saat proses pembelajaran. Walaupun resolusi video telah dikurangi sehingga aplikasi menjadi lebih ringan namun beberapa tombol pada aplikasi masih memerlukan waktu lama. Ketika ingin keluar dari aplikasi harus menekan tombol kembali yang terdapat pada handphone, dikarenakan fungsi keluar pada aplikasi tidak bisa digunakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan hasil penelitian pengembangan ini adalah:

1. Cara menghasilkan produk multimedia interaktif RAN dilakukan dengan 3 tahap yaitu tahap perencanaan, desain dan pengembangan. Dimana pada tahap perencanaan dilakukan dengan menentukan ruang lingkup kajian, mengidentifikasi karakteristik siswa, membuat dokumen perencanaan, dan mengumpulkan bahan dan sumber materi. Kemudian pada tahap desain dilakukan dengan melakukan deskripsi program awal, membuat *flowchart* dan membuat *storyboard*. Dan pada tahap terakhir yaitu pengembangan dilakukan dengan menyiapkan materi, membuat grafis, membuat audio dan video, membuat aplikasi, melakukan uji alpha dan revisi awal produk, dan terakhir melakukan uji beta dan revisi akhir produk.
2. Kevalidan produk multimedia pembelajaran interaktif RAN yang dihasilkan dari aspek tampilan dan programan berdasarkan penilaian dari ahli media adalah sangat valid dengan nilai sebesar 88,63% dan pada kelayakan produk dinilai dari aspek materi/isi berdasarkan penilaian dari ahli materi adalah sangat valid dengan nilai sebesar 89,77%. Sedangkan kelayakan produk multimedia yang ditinjau oleh respon pengguna media oleh kelas IV B SD Telkom Makassar yaitu sangat praktis dimana nilai yang didapatkan sebesar 78,27%. Berdasarkan semua hasil dari ahli dan responden maka disimpulkan bahwa multimedia interaktif yaitu RAN (Rumah Adat Nusantara) dinilai sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan maka penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah, diharapkan dapat dijadikan sebagai pertimbangan dan saran dalam pelaksanaan pembelajaran,

- dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.
2. Bagi Guru, diharapkan dapat menjadikan multimedia interaktif RAN sebagai salah satu alternatif media belajar.
 3. Bagi siswa, diharapkan dapat menjadikan multimedia interaktif RAN sebagai salah satu media belajar baik di sekolah maupun di rumah.
 4. Bagi Penelitian Lain, dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam melakukan penelitian pengembangan serta dapat mengembangkan multimedia interaktif RAN ketahap selanjutnya yaitu tahap meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, Stephen M. & Stanley R. Trollip. 2001. *Multimedia for Learning: Methods and Development*. Boston: Allyn and Bacon.
- Amiroh. 2017. Belajar Articulate Storyline 3. <http://amiroh.web.id/belajar-articulate-storyline-3/> (online) diakses tanggal 03 Maret 2020.
- Hotima & Ali Muhtadi. 2017. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Mikroorganisme SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol. 4 No. 2.
- Pratama, Ryan Angga. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *DIMENSI*. Vol. 7 No. 1.
- Purnama, Saputra Indah & I Gusti Putu Asto B. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 di SMK Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 03 No. 2
- Rafmana, Hesta, dkk. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*. Vol. 5 No.1.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sumiharsono, Rudi & Hisbiyatul Hasanah. 2018. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Surjono, Herman Dwi. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rahayu, Umra. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LUDO terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Inpres BTN Ikip 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar*. Makassar: UNM.
- Ulyawati, 2019. *Pengembangan Multimedia flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di Sekolah Dasar Telkom Makassar*. Makassar: UNM.
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wati, Ega Rima. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Yumini, Siti & Lusia Rakhmawati. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Diklat Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 4 No.3